

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen (dalam Samatowa; 2011:3). Mata pelajaran IPA dimasukkan di dalam kurikulum Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memahami konsep-konsep IPA, memiliki keterampilan proses, mempunyai minat mempelajari alam sekitar, bersikap ilmiah, mampu menerapkan konsep-konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Yulianti; 2008:27).

Tujuan pembelajaran IPA sendiri di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, Sikap positif dan kesadaran akan adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, Teknologi dan masyarakat, (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan

(6) memperoleh bekal pengetahuan konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Dari beberapa tujuan diatas menunjukkan bahwa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam memiliki dimensi proses, hasil (produk) dan pengembangan sikap ilmiah. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam guru dituntut untuk dapat mengajak siswa memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar dalam mendapatkan fakta yang akan digeneralisasikan menjadi suatu konsep. Pada siswa-siswi SD/MI, diharapkan juga mampu melakukan penelitian sederhana melalui metode inkuiri. Pembelajaran dengan metode ini siswa lebih aktif melakukan eksperimen dan membuat proses belajar belajar lebih menarik perhatian siswa karena bersifat nyata.

Memanfaatkan media pembelajaran adalah langkah positif sebagai pendukung dalam kegiatan proses belajar mengajar. Salah satu sumber belajar yang sekaligus berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran adalah media gambar dan media nyata. Namun pada kenyataan yang ditemukan saat observasi yang dilakukan pada awal bulan September 2015 di kelas 2 SDN Klampok 1 & 2, antara lain: 1) kurangnya sarana prasarana yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran, ini nampak ketika guru mengajar tidak ada media yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, 2) pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan media nyata hanya dilakukan di SDN 2 Klampok, hal ini dapat disebutkan karena hasil dari obsefasi penelitian analisis yang dilakukan, 3) kurang adanya kegiatan yang menuntut siswa untuk praktek secara langsung, hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa hanya melihat dan membaca dari buku panduan, 4) upaya pengembangan

media pembelajaran oleh guru seringkali terbentur oleh dana dan kemauan guru itu sendiri, ini dapat dirasakan karena banyaknya guru kelas yang masih honorer.

Berdasarkan faktor-faktor yang dijelaskan di atas maka perlu adanya solusi agar hasil belajar siswa dalam materi alat gerak hewan dapat meningkat. Salah satu solusi yang bisa dijadikan pilihan adalah dengan memanfaatkan media gambar dan media nyata *Real Object* karena hal ini dapat disesuaikan dengan kondisi siswa, guru dan materi yang diajarkan. Pemanfaatan media gambar dan media nyata adalah model pembelajaran yang sengaja dirancang dengan menggunakan metode inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 tentang materi alat gerak hewan.

Usaha yang dilakukan oleh seorang guru yang kreatif adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dan membuat variasi metode pembelajaran yakni metode inkuiri dengan metode demonstrasi. Media pembelajaran bukan berarti media yang dihadirkan hanya di dalam kelas saja. Media pembelajaran jangan diartikan sebagai media yang beli di toko. Berbagai sumber daya alam seperti lingkungan sekolah dan rumah merupakan salah satu sumber belajar dan sumber kreatif yang bisa menciptakan dan mengembangkan berbagai ragam media pembelajaran. Keberhasilan dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan keberhasilan seorang guru menciptakan pembelajaran yang efektif.

Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya alat atau perantara. Banyak para ahli berpendapat tentang pengertian media pembelajaran. Menurut Purnamawati dan Eldarni (2001:4) menegaskan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa

sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”. Sedangkan Piaget berpendapat (dalam Santrock, 2008:15) pembelajaran di sekolah dasar akan efektif apabila pembahasan materi pelajarannya berlangsung secara konkrit, mengingat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada taraf konkrit. Penyajian materi pelajaran akan bersifat konkrit manakala pembelajarannya menggunakan atau memanfaatkan benda asli.

Sesungguhnya proses belajar selalu terjadi dalam kegiatan kejiwaan siswa itu sendiri/penalaran sendiri yaitu ketika terjadi interaksi antara lingkungan diri sendiri dengan lingkungan luar. Salah satu alasan perlunya mengembangkan media pembelajaran adalah keyakinan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik anak didik mampu memberikan suatu pengalaman baru yang bisa mengubah perilaku (pengetahuan, nilai-nilai suatu kecakapan dan keterampilan) melalui aktivitas yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Maka dari itulah kita perlu menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang kita buat dan cari sendiri.

Kegiatan pembelajaran harus memanfaatkan berbagai macam sumber yang bersifat kongkrit, dekat dengan dunia siswa yaitu dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar siswa. Pemanfaatan benda asli dalam kegiatan pembelajaran dapat ditempuh dengan dua cara yaitu membawa kelas ke dunia luar dan membawa dunia ke dalam kelas. Melalui pemakaian media nyata diharapkan imajinasi anak terangsang, perasaannya tersentuh dan terjadi pemahaman secara mendalam dalam pikirannya sehingga mereka mampu memahami, mengingat dan melakukan sesuatu yang telah diajarkan dengan baik.

Media gambar dan hewan nyata perlu dikembangkan dan digunakan untuk mengoptimalkan panca indera anak dalam belajar. Proses belajar mengajar, panca indera dan seluruh ketersediaan atau kesanggupan seorang peserta didik perlu dirangsang, digunakan dan dilibatkan, sehingga mereka tak hanya mampu mengetahui, melainkan juga dapat memahami, mengingat, menganalisis dan melakukan kembali apa yang didapatkan dalam proses belajar mengajar serta kemampuan lainnya yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor yang mereka gunakan pada kebiasaan yg dilakukan sehari - hari.

Pada umumnya saat guru memberi pelajaran yang berdominan pada berbicara dan menjelaskan melalui kata-kata begitu juga berbagai alasan ketidak kesanggupan guru dalam menyediakan media nyata sehingga membuat para siswa mudah merasa jenuh dan mengantuk di kelas yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dilakukan. Hal ini di akibatkan oleh ketersediaan guru sebagai seorang fasilitator untuk menyediakan media sangat berperan penting untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal pada tanggal 8 November 2015 di kelas 2 tentang pembelajaran mengenal alat gerak hewan di SDN Klampok 1 dan 2, perlu melakukan penelitian dengan menggunakan model analisis diharapkan dapat mendukung penyediaan media nyata *real object* dalam proses pembelajaran dan meningkatkan antusias atau respon peserta didik untuk memahami alat gerak hewan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Guru memanfaatkan media gambar dan benda nyata *real object* dalam pembelajaran IPA tentang alat gerak hewan pada siswa SD kelas 2?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan memanfaatkan media gambar dan benda nyata *real object* untuk pemahaman IPA tentang alat gerak hewan pada siswa SD kelas 2?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan yang ingin dicapai peneliti setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bentuk pemanfaatan media gambar dan benda nyata *real object* untuk pemahaman IPA tentang alat gerak hewan pada siswa SD kelas 2.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media gambar dan benda nyata *real object* untuk pemahaman IPA tentang alat gerak hewan pada siswa SD kelas 2.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak, diantaranya :

1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar dan hewan nyata dapat menciptakan peserta didik yang mampu berfikir kreatif, imajinatif, dan kritis sekaligus sebagai pengalaman baru sehingga mempermudah terjadinya pemahaman dan dapat melaksanakan kegiatan belajar secara optimal.

2. Bagi Guru

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar dan media nyata guru lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya, sebagai media dan alat peraga yang sangat potensial, guna mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Melalui hasil penelitian ini, sekolah mendapatkan masukan yang baik untuk dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah merupakan penjelasan istilah yang berkaitan dengan penelitian, peneliti memberikan penegasan kepada beberapa aspek yang menjadi bagian pokok dari penelitian. Tujuannya supaya tidak terjadi kesalah pahaman

penafsiran oleh pembaca. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini antara lain:

1. Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA di SD tidak hanya disajikan sebagai sekumpulan pengetahuan yang hanya dimemori. Akan tetapi, anak aktif bekerja sehingga anak memperoleh pengalaman nyata, langsung, dan bermakna, serta menumbuhkan minat untuk mempelajari lingkungan dan berkembangnya keterampilan-keterampilan proses memperoleh informasi ilmiah (Restuti: 2012)

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

